



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

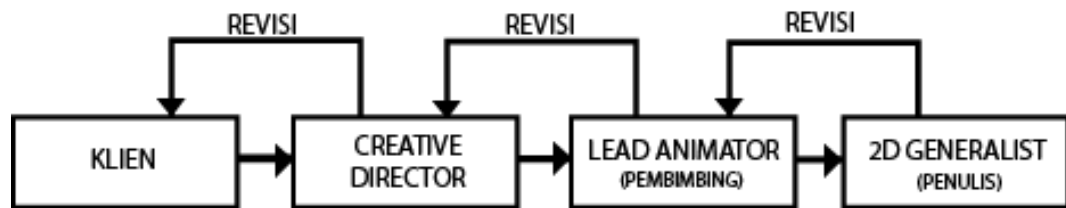
Penulis mendapatkan posisi sebagai 2D *Generalist* di Arkala, yang bertugas membuat semua yang berhubungan dengan 2D seperti konsep, animasi *frame by frame*, termasuk dalam membuat *inbetween* dan 2D VFX.

1. Kedudukan

Penulis mendapatkan posisi 2D *Generalist* yang bertugas sebagai membuat konsep dan animasi yang akan dibutuhkan untuk film yang dibuat. Penulis membuat konsep dengan asistensi Yulio Darmawan dan Dennis Reynaldo serta membuat animasi 2D *frame by frame* dengan asistensi Ervan Solihin sebagai supervisor..

2. Koordinasi

Koordinasi di Arkala dalam tiap proyek berawal dari klien menghubungi ke Arkala lewat *producer* yaitu Jennifer Suwito yang mengkoordinasi semua pekerjaan yang diberikan oleh klien lalu akan diberikan kepada *creative director* yaitu Yulio Darmawan. *Creative director* akan mendapatkan instruksi dari *producer* untuk membuat konsep cerita dan visual bersama-sama dengan rekan kerja yang lain. Setelah semua konsep telah ditetapkan, *creative director* akan menyampaikan instruksi kepada divisi-divisi lain untuk memulai pekerjaan. Jika berhubungan dengan *motion*, pekerjaan akan diberikan kepada Ervan Solihin, selaku supervisi penulis dan juga divisi animator, untuk mengerjakan animasi dan juga memberikan instruksi kepada penulis untuk mengerjakan animasi 2D *frame by frame*. Jika berhubungan dengan konsep, pekerjaan akan diberikan dari Dennis Reynaldo selaku art director, ini berlaku jika mau menggarap konsep yang sudah ada lebih dalam lagi.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

(Sumber: Arkala)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
01.	I	Lalahuta – Seribu Tahun	Membuat konsep tembakan dan animasi 2D VFX tembakan shot 14 dan 15
02.	II	Lalahuta – Seribu Tahun	Membuat animasi tembakan shot 19
03.	III	Lalahuta – Seribu Tahun	Membuat color script dan animasi tembakan shot 36
04.	IV	Lalahuta – Seribu Tahun	Menyelesaikan animasi shot 36 serta revisi shot 15
05.	V	Lalahuta – Seribu Tahun	Membuat animasi tembakan shot 31 dan 32
06.	VI	Lalahuta – Seribu Tahun Rindu Berkarya	Membuat animasi 2D VFX shot 28A dan 28B Membuat animasi 2D untuk konten Rindu Berkarya
07.	VIII	Lalahuta – Seribu Tahun Elvy Sukaesih	Menyelesaikan revisi semua shot 2D VFX Membuat inbetween animasi Elvy Sukaesih
08.	IX	Elvy Sukaesih	Mengerjakan inbetween animasi Elvy
09.	X	Ketakutan	Membuat keyframe 2D shot 1-22

10.	XI	Ketakutan	Membuat keyframe 2D shot 1-22
11.	XII	Ketakutan	Membuat inbetween 2D shot 1-22
12.	XIII	Ketakutan	Membuat inbetween 2D shot 1-22

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama proses magang di Arkala, penulis mendapatkan posisi sebagai 2D *generalist* yang lebih berfokus pada animator 2D. Animator adalah seseorang yang membuat kumpulan gambar, sewaktu kumpulan gambar tersebut diputar secara berurut dalam waktu yang sangat cepat, membuat suatu ilusi yang membuat gambar yang diam menjadi bergerak. Penulis menggunakan teknik *frame-by-frame animation* selama proses magang. Hal pertama yang diterima oleh animator 2D adalah konsep dan jalan cerita yang sudah ditetapkan dalam suatu film, lalu mencari referensi animasi yang cocok untuk diterapkan pada animasi yang akan dibuat. Apabila sudah ditetapkan jenis *motion* apa yang ingin dibuat, animator membuat sketsa kasar *keyframe* yang digunakan sebagai gambaran kasar sebuah animasi yang sesuai dengan konsep, disini juga animator harus mengatur timing yang sesuai untuk menentukan kecepatan animasi.

Jika telah membuat beberapa *keyframe* yang cukup menggambarkan gerakan kasar, kemudian animator mulai membuat *inbetween* sesuai dengan timing yang telah ditentukan pada proses awal membuat *keyframe*. Di tahap ini juga harus menentukan berapa *inbetween* yang diperlukan, jika ingin membuat gerakan yang lambat, animator harus membuat banyak *inbetween* dengan durasi *frame* yang banyak (jarak *frame* 1 ke 2 berjumlah 4 *frame*). Sebaliknya jika ingin membuat gerakan cepat, animator harus membuat sedikit *inbetween* dengan durasi dari satu *frame* dengan yang lain sedikit (jarak *frame* 1 ke 2 berjumlah 1 *frame*). Jika semua telah dilakukan, animasi yang telah dibuat diberikan kepada supervisi apakah sudah sesuai atau belum, jika belum maka ada revisi. Setelah semua sudah direvisi, animator melakukan *clean-up* dari sketsa kasar menjadi lebih rapi, lalu masuk ke tahap *coloring*, yaitu mewarnai *frame* yang telah dibuat dengan warna yang telah ditentukan dari konsep.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Proses pelaksanaan pekerjaan yang penulis lakukan sebagai 2D *Generalist* di Arkala menggunakan TVPaint dan Adobe Photoshop. Berikut ini pekerjaan yang dilakukan oleh penulis:

3.3.1.1. Lalahuta – Seribu Tahun



Gambar 3.2. Cover album Lalahuta – Seribu Tahun

(Sumber: Arkala)

Proyek Seribu Tahun merupakan proyek *service* yang diciptakan oleh Arkala dan dibuat untuk grup band Lalahuta. Penulis disini membuat konsep 2D VFX, animasi 2D VFX, *color script* dan logo Seribu Tahun, tetapi di laporan ini, penulis lebih fokus membahas bagian animasi.

a. Shot 14



Gambar 3.3. Shot 14 – tokoh Chinami berubah

(Sumber: Arkala)

Shot 14 mempunyai unsur 2D VFX dimana tokoh bernama Chinami berubah menjadi pahlawan dengan kekuatannya. Konsep motion terinspirasi dari film anime ber-genre *Magical Girl*. Animasi dibuat dengan *frame by frame on twos*.

b. Shot 15



Gambar 3.4. Shot 15 – tokoh Chinami berubah
(Sumber: Arkala)

Shot 15 mempunyai unsur 2D VFX yang sama dengan shot 14 dimana tokoh berubah. Konsep motion terinspirasi dari film anime ber-genre *Magical Girl*. Animasi dibuat dengan *frame by frame on twos*.

c. Shot 19



Gambar 3.5 Shot 19 – tokoh Chinami menembakan laser ke target
(Sumber: Arkala)

Shot 19 mempunyai unsur animasi 2D VFX tembakan laser yang keluar dari pistol Chinami dan kamera mengikuti gerakan laser. Penulis membuat animasi ini dengan bantuan *rotoscope* 3D, oleh karena itu penulis membuat animasi *frame by frame on one*.

d. Shot 28A dan 28B



Gambar 3.6. Shot 28A - Chinami sedang berlari

(Sumber: Arkala)

Gambar diatas merupakan shot 28A yang memiliki animasi 2D VFX yaitu saat Chinami berlari di atas genangan air, langkahnya menghasilkan cipratan air. Animasi dibuat dengan *frame by frame on twos*.



Gambar 3.7. Shot 28B – shot 28 B

(Sumber: Arkala)

Shot 28B yang memiliki animasi 2D VFX yang sama seperti shot sebelumnya, perbedaanya dari *angle* kameranya.

e. Shot 31



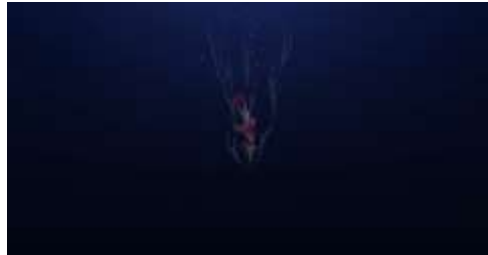
Gambar 3.0.8. Shot 31 – tokoh Chinami tenggelam

(Sumber: Arkala)

Shot 31 memiliki animasi 2D VFX pada saat Chinami tenggelam, tekanan jatuh menghasilkan arus air dan banyak

gelembung yang ke atas. Animasi dibuat dengan *frame by frame on twos*.

f. Shot 32



Gambar 3.9. Shot 32 – tokoh Chinami tenggelam terbawa arus
(Sumber: Arkala)

Shot 32 merupakan kelanjutan dari Chinami yang tenggelam dan shot ini memiliki animasi 2D VFX pada saat Chinami tenggelam memiliki arus air yang berlawanan dengan arah Chinami jatuh. Animasi dibuat dengan *frame by frame on twos*.

g. Shot 36



Gambar 3.10. Shot 36 – tokoh Chinami melakukan *charge shot*
(Sumber: Dokumentasi Resmi Arkala)

Shot 36 mempunyai unsur animasi 2D VFX tembakan laser yang keluar dari pistol Chinami. Penulis membuat animasi ini dengan bantuan *rotoscope* 3D, oleh karena itu penulis membuat animasi dengan teknik *frame by frame on one*.

3.3.1.2. Rindu Berkarya



Gambar 3.11. *Final render* Rindu Berkarya

(Sumber: Arkala)

Proyek Rindu Berkarya merupakan proyek internal yang berupa kolaborasi bersama semua orang yang telah bekerja sama dengan studio Arkala, baik *freelancer* maupun mahasiswa yang pernah magang di Arkala. Ketentuan karya adalah karya tersebut bertemakan perjuangan dan apa yang mau diperjuangkan. Penulis membuat karya animasi 2D *frame by frame* dengan konsep pendekar.

a. Konsep

Dalam pembuatan konsep animasi Rindu Berkarya, penulis diberikan kebebasan untuk membuat karya dengan tema perjuangan. Oleh karena itu, penulis membuat konsep dimana menggabungkan sesuatu yang disukai oleh penulis, yaitu kebudayaan Korea Selatan dan *video game*, serta premis yang ingin diciptakan, yaitu seseorang yang memperjuangkan dirinya. Penulis membuat seorang pendekar dengan pakaian tradisional prajurit Korea Selatan yang memegang pedang dengan latar belakang tulisan Hangul na (나) yang berartikan “saya”. Di depan pendekar

terdapat tulisan “*Press X to Continue*” yang terinspirasi dari sistem progres video game ketika ingin maju melanjutkan jalan cerita.

b. Animasi



Gambar 3.12. Pendekar (kiri) dan tulisan Hangul (kanan) menjadi fokus utama

(Sumber: Arkala)

Untuk media animasinya, penulis menggunakan media 2D animasi *frame by frame*. Bagian yang bergerak adalah bagian baju pendekar seolah-olah berada di daerah yang menghembus angin yang kencang maka itu, baju pendekar bergerak ke kiri mengikuti angin.. Selain itu, tulisan Hangul juga dibuat ada efek berkilau untuk menegaskan tulisan itu dan apa yang dilindungi oleh pendekar yaitu, diri sendiri. Kedua animasi ini dibuat dengan teknik *looping* dan menggunakan *on twos* sejumlah 6 *frame*.

3.3.1.3. Elvy Sukaesih

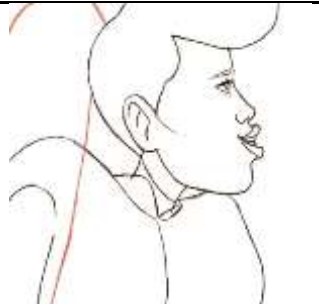
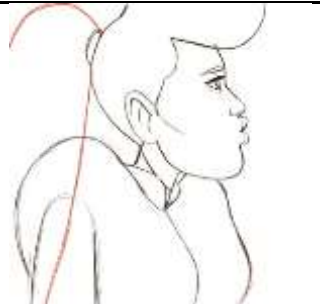



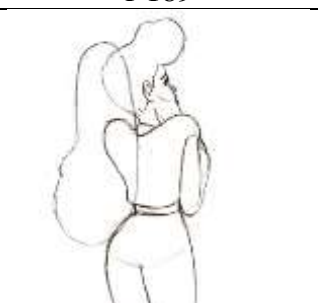





Gambar 3.13. *Keyframe* animasi Elvy Sukaesi

(Sumber: Arkala)

Proyek Elvy Sukaesih merupakan proyek internal untuk merayakan hari musik nasional. Arkala memilih penyanyi bernama Elvy Sukaesih dengan lagu “Sekuntum Mawar Merah” untuk konsep proyek ini. Penulis memegang pekerjaan *inbetween* dan menambahkan rambut di kepala.

Tabel 3.2. Tabel *Breakdown Keyframe* “Elvy Sukaesih”

Time Chart			
	f-181	f-183	f-189
			
	f-191	f-193	f-195

			
	f-201	f-203	f-209
Keterangan	Elvy Sukaesih sedang bernyanyi dengan kamera seolah-olah bergerak mengitari sampai belakang sang penyanyi.		

Penulis mendapatkan 1 *long shot* dimana sang penyanyi sedang bernyanyi memegang bunga mawar lalu kamera memutari dia 180 derajat dan tugas penulis adalah menambahkan rambut yang sebelumnya belum ada sebagai secondary action dari penyanyi dan serta melengkapi inbetween yang belum ada, yaitu saat kamera memutari penyanyi. Pembuatan inbetween ini penuli buat seakan-akan ada efek 3D depth karena membuat tokoh animasi 2D seakan-akan mempunyai dimensi.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Kendala yang ditemukan oleh penulis selama menjalankan proses magang di studio Arkala:

1. Walaupun penulis menyukai pekerjaan membuat animasi 2D, pada minggu pertama penulis diberikan tanggung jawab untuk membuat animasi 2D VFX yang merupakan wilayah yang belum dieksplorasi dengan penuh oleh penulis, apalagi dengan berjalanya waktu, shot yang dikerjakan makin sulit dan banyak revisi.
2. Pada minggu pertama memulai magang, penulis masih takut dan malu untuk bertanya kepada supervisor karena penulis masih kurang bisa cepat beradaptasi dengan lingkungan baru.
3. Saat mengerjakan proyek Lalahuta, penulis melihat ada kendala dalam video untuk shot 19 dan 36. Terdapat perbedaan jarak *frame* saat penulis *import* video ke dalam aplikasi TVPaint. Shot 19 memiliki jarak 2 frame

pada tiap frame yang berbeda (*on twos*), sedangkan shot 36 tidak memiliki jarak sama sekali (*on one*). Hal ini menghasilkan shot yang dikerjakan menghasilkan satu shot yang mulus dan shot lainnya terlihat patah.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi atas kendala yang ditemukan selama melakukan proses magang di studio Arkala:

1. Penulis banyak melakukan riset dan menggarap lebih dalam dengan cara mencari banyak referensi yang sesuai dengan konsep. Penulis juga banyak bertanya kepada supervisor dan juga *creative director* mengenai 2D VFX sehingga memudahkan penulis untuk mengerjakan animasi 2D VFX. Revisi motion memang ada dan penulis harus mengerjakannya.
2. Penulis lebih membukakan diri dengan pertanyaan mengenai projek dan selama magang penulis bertanya mengenai cara membuat motion yang baik dan benar. Selain itu, jika setelah selesai jam kerja ada kegiatan, penulis berusaha untuk ikut berpartisipasi.
3. Penulis berusaha untuk bertanya mengenai masalah perbedaan timing. Jika memang sudah tidak bisa ditolong lagi, penulis tetap berusaha untuk menyelesaikan animasi dengan cara menyesuaikan semua shot menjadi *on one* agar animasi yang dibuat terlihat lebih mulus dan tidak patah-patah.